ANEXOS

ANEXO A: MANUAL TECNICO.

En este manual se presenta todas las generalidades de los requerimientos tanto de hardware como de software que se necesitan para el correcto funcionamiento del CD Interactivo.

REQUERMIENTOS DE HARDWARE

A continuación se presentan los requerimientos de hardware que debe poseer el equipo donde se puede ejecutar el CD Interactivo.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE DE DESARROLLO

DETALLE	Mínimas	Recomendadas
Memoria	128 MB RAM	256 MB RAM o mas
Procesador	Pentium III 733 Mhz o similar	Pentium 4 a 1.2 MHZ o más
Disco duro	2 GB	2 GB o más
Monitor	1024x768 píxeles	1024 x 768 píxeles o superior
Otros	CD- ROM	CD- ROM.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA LA EJECUCION.

Dentro de los requerimientos del hardware, que debe poseer el equipo donde se ejecutara el Cd Interactivo se recomiendan los siguientes:

REQUERIMIENTOS	MINIMOS	RECOMENDADOS
Memoria	128 MB RAM	256 MB RAM o mayor capacidad
Procesador	Pentium III 733 MHZ o similar	Pentium IV 2 GHZ o más
Disco duro	5 GB	5 GB
Monitor	1024 x 768 píxeles	1024 x 768 píxeles
Otros	CD- ROM 52X	CD- ROM 52X

REQUERMIENTOS DE SOFTWARE.

Dentro de los requerimientos de software, el necesario para el desarrollo y el que debe poseer el equipo donde se ejecutara el Cd Interactivo se recomienda el siguiente:

TIPO	DESARROLLADOR
Sistema Operativo	Windows 98, ME,2000,XP
Software de Desarrollo	Macromedia Flash MX
Software de Diseño	FireWorks Mx Photoshop FreeHand Swish Video, Video Sharger

ANEXO B: GUIA RAPIDA PARA EL USO DEL SOFTWARE

Instrucciones Generales

1. Seleccionar la entrada en el idioma de su preferencia.
2. Presione botón avanzar para omitir recorrido al museo.
3. Presione el botón arriba o abajo para leer introducción completa.
4. Presione el botón menú para ingresar a las diferentes opciones de sala.
5. Presione el botón que hace referencia a la sala de su preferencia.
6. Puede tener una breve introducción de la sala presionando la opción Introducción.
7. Presione el botón objetivo para visualizar los diferentes objetivos que el museo quiere mostrar en esta.
8. Presione el botón ver sala para ver el contenido de la sala seleccionada.
9. Seleccione el botón ayuda para despejar dudas.

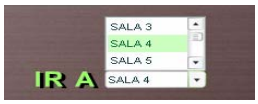
ANEXO C: MANUAL DE USUARIO

INDICE DEL MANUAL DE USUARIO

DESCRIPCION DE ELEMENTOS GRAFICOS. 2
1. PANTALLA PRINCIPAL DE INGRESO. 5
2. PANTALLA DE ENTRADA. 6
3. PANTALLA DE RECORRIDO. 7
4. PANTALLA INTRODUCCION GENERAL. 8
5. PANTALLA DE SELECCIÓN DE SALA. 9
6. SALAS DE EXPOSICION. 10
6.1 PANTALLA DE SALA No. 1 10
6.2 PANTALLA DE SALA No. 2 16
6.3 PANTALLA DE SALA No. 3 22
6.4 PANTALLA DE SALA No. 4 28
6.5 PANTALLA DE SALA No.5 34
6.6 PANTALLA DE SALA No.6 40
6.7 PANTALLA DE SALA No. 7 46
6.8 PANTALLA DE SALA No. 8 52
6.9 PANTALLA DE SALA No. 9 58
6.10 PANTALLA DE SALA No. 10 64
6.11 PANTALLA DE SALA No. 11 70
6.12 PANTALLA DE SALA No. 12 80

DESCRIPCION DE ELEMENTOS GRAFICOS.

	Al presionar este botón podrá iniciar la visita al Museo de la Fuerza Armada.
	Al elegir uno de los logos podra acceder de forma directa a la rama del logo seleccionado.
	Cuando presione este botón, se saldra de la visita al museo.
	Seleccione uno de los tres botones para Detener, Retroceder o Adelantar el recorrido.
	Esta opción le simplifica el recorrido principal.
	Este botón le permite iniciar la visita desde la pantalla principal.
	Con este boton avandona la visita al Museo Militar.
	Estos botones le permiten desplazarse hacia arriba o hacia abajo para ver la introducción al museo.
	Al seleccionar este boton le muestra las diferentes salas con sus nombres.

	Puede seleccionar una sala de su preferencia.
	Con este botón puede retroceder a la introducción general del museo.
	Con este botón puede ingresar a la introducción de la sala que selecciono.
	Con este botón puede ingresar a los objetivos de la sala que selecciono.
	Con este botón puede desplazarse por la sala seleccionada.
	Con este botón puede obtener una guia de ayuda general.
	Al presionar este botón nos podemos desplazar hacia el menú general de salas.
	Al seleccionar una de estas opciones puede desplazarse a otras salas
	Al presionar uno de estos botones podrá desplazarse por bloque hacia atrás, adelante como también detener el recorrido.
	Al presionar este botón lo lleva al inicio de sala seleccionada.

	Esta señal indica que puede seleccionar el objeto y ver su ficha técnica.
	Ficha técnica del objeto seleccionado y podrá seleccionar diferentes posiciones.
	Al presionar este botón inicia el recorrido de la sala seleccionada.
	Este botón lo saca de la visita al museo.

1. PANTALLA PRINCIPAL DE INGRESO.

Es la pantalla que aparecerá cuando se ejecute el programa y poder entrar al Software de la visita al museo de la Fuerza Armada.

Fig. 1 Pantalla principal para ingresar al Sistema

2. PANTALLA DE ENTRADA.

En esta pantalla se presenta la entrada principal al Museo Militar.

Fig.2 Pantalla de Entrada al Museo

1. Se muestran los escudos de las ramas de Fuerza Armada para su acceso directo a las salas relacionadas con ellos.
2. Los botones **ENTRAR** y **ENTER** dan inicio al desplazamiento del visitante del portón principal a la bienvenida o introducción al museo.
3. Los botones **SALIR** y **EXIT** son opciones para abandonar la visita al Museo.
4. El escudo del Museo nos dará una ayuda rápida en el uso de las opciones de esta pantalla.

3. PANTALLA DE RECORRIDO.

Fig.3 Pantalla de Recorrido a Introducción al Museo

1. Recorrido principal hacia las diferentes salas del Museo Militar.
2. El botón **INICIO** lo lleva a pantalla de entrada principal.
3. En el menú de botones que se encuentran en la parte central de la pantalla podrá retroceder, parar y adelantar el recorrido
4. Con la opción **AVANZAR** omite el recorrido y llega de forma directa a la pantalla de introducción al museo.
5. El botón **SALIR,** abandona la visita al museo.
6. El escudo del Museo nos dará una ayuda rápida en el uso de las opciones de esta pantalla.

4. PANTALLA INTRODUCCION GENERAL.

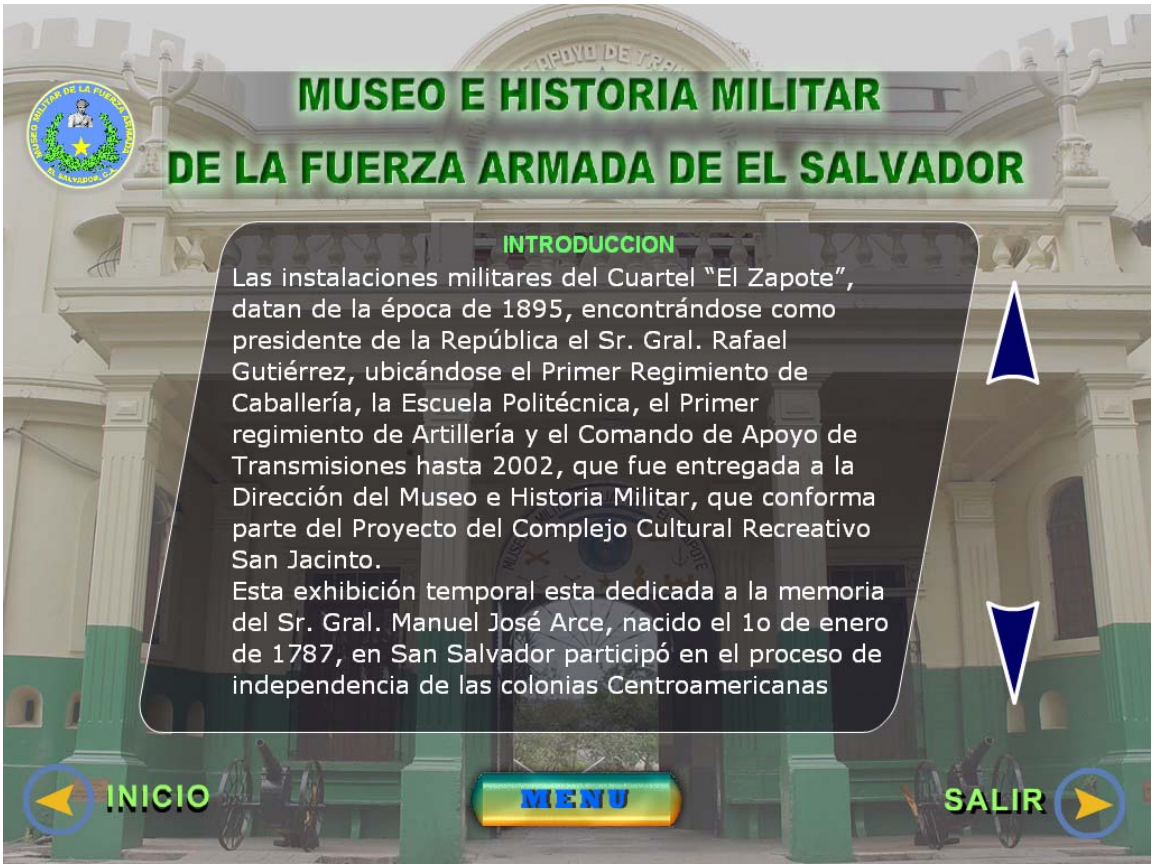

MUSEO E HISTORIA MILITAR
DE LA FUERZA ARMADA DE EL SALVADOR
INTRODUCCION
Las instalaciones militares del Cuartel "El Zapote", datan de la época de 1895, encontrándose como presidente de la República el Sr. Gral. Rafael Gutiérrez, ubicándose el Primer Regimiento de Caballería, la Escuela Politécnica, el Primer regimiento de Artillería y el Comando de Apoyo de Transmisiones hasta 2002, que fue entregada a la Dirección del Museo e Historia Militar, que conforma parte del Proyecto del Complejo Cultural Recreativo San Jacinto.
Esta exhibición temporal esta dedicada a la memoria del Sr. Gral. Manuel José Arce, nacido el 1o de enero de 1787, en San Salvador participó en el proceso de independencia de las colonias Centroamericanas
INICIO
MENU
SALIR

Fig.4 Pantalla de Bienvenida o Introducción al Museo

1. Introducción general a la visita.
2. Botones para desplazar el contenido hacia arriba o hacia abajo.
3. Con el botón **MENU** ingresara al menú de salas.
4. El botón **INICIO** lo lleva a pantalla de entrada Principal.
5. El botón **SALIR** lo saca de la visita al museo.
6. El escudo del Museo le proporcionara ayuda relacionada a esta pantalla.

5. PANTALLA DE SELECCIÓN DE SALA.

En esta pantalla puede elegir la opción para ingresar a cualquiera de las Diferentes Salas de Exposición.

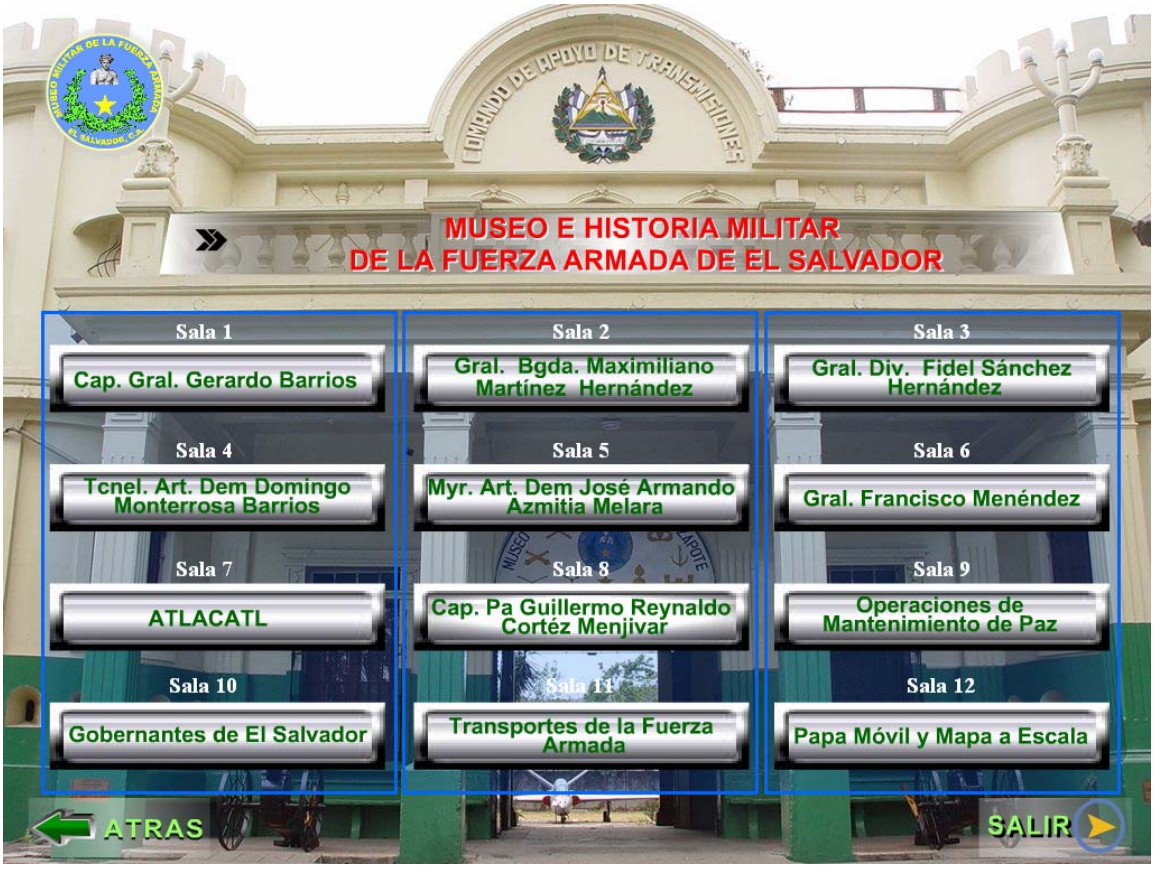


Fig. 5 Selección de Salas de Exposición.

1. Haciendo clic sobre cada botón con el nombre de cada sala, podrá ingresar de inmediato a la sala seleccionada.
2. El botón **ATRÁS** lo lleva a pantalla de la introducción al museo.
3. El botón **SALIR** lo saca de la visita al museo.
4. El escudo del museo le proporcionara una ayuda rápida del uso de esta pantalla.

6. SALAS DE EXPOSICION.

6.1 PANTALLA DE SALA NO. 1

Esta pantalla muestra el menú correspondiente a la Sala No. 1.

Fig. 6.1 Opciones de la Sala No.1

1. Puede elegir cualquiera de las opciones siguientes: **INTRODUCCIÓN**, **OBJETIVOS**, **VER SALA** y **AYUDA**.
2. La opción de **INTRODUCCIÓN**, le dará una breve explicación de la creación de esta sala No.1
3. Si desea ver los objetivos de esta sala puede presionar la opción de **OBJETIVOS**.
4. Con la opción **VER SALA** hará un recorrido por la sala, mostrándole todos los elementos de esta.
5. La opción **AYUDA** le brinda una pequeña guía de esta pantalla.
6. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
7. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
8. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.1.1 PANTALLA DE SALA No. 1, INTRODUCCION

En esta pantalla encontrará la introducción a la Sala No. 1.

SALA I
CAP. GRAL. GERARDO BARRIOS
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
INTRODUCCION.
Esta sala es dedicada a la memoria del Sr. Cap. Gral, Gerardo Barrios estadista y líder militar, quien nació en el norte de San Miguel, el 24 de septiembre de 1813, aunque no se ha podido determinar el lugar exacto, su nacimiento es disputado por los municipios de Sesori, Ciudad Barrios, San Gerardo y Nuevo Edén de San Juan. Fue electo como Presidente de la república del 1 de febrero de 1860 hasta 26 de octubre de 1863. Cuando fue expulsado de la presidencia por las Fuerzas Guatemaltecas del Gral. Rafael Carrera, quienes sitiaron San Salvador, siendo impuesto en la Presidencia al Lic. Francisco Dueñas, enemigo del Cap. Gral. Barrios quien había huido rumbo a Panamá. Posteriormente en el año de 1865, el Cap. Gral, Barrios retorna a El Salvador, a fin de
MENU
IR A
SALA 2
SALIR

Fig. 6.1.1 Pantalla de la Introducción.

1. La opción **INTRODUCCION,** le muestra a quien esta dedicada la creación de esta sala.
2. Para ver completo el contenido de la introducción utilice el botón de desplazamiento.
3. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **OBJETIVOS**, **VER SALA**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
4. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
5. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
6. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.1.2 PANTALLA DE SALA No. 1, OBJETIVOS

En esta pantalla encontrará el menú principal de la práctica seleccionada

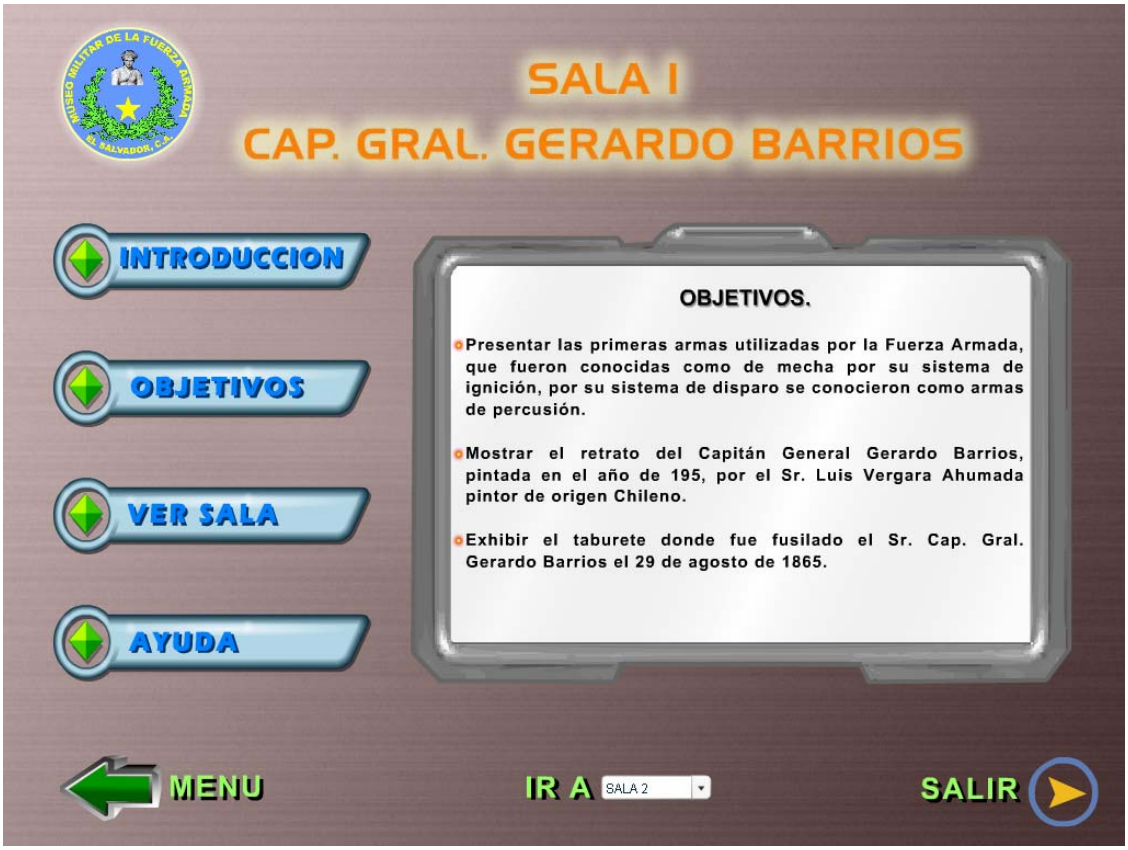

SALA I
CAP. GRAL. GERARDO BARRIOS
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
OBJETIVOS.
Presentar las primeras armas utilizadas por la Fuerza Armada, que fueron conocidas como de mecha por su sistema de ignición, por su sistema de disparo se conocieron como armas de percusión.
Mostrar el retrato del Capitán General Gerardo Barrios, pintada en el año de 195, por el Sr. Luis Vergara Ahumada pintor de origen Chileno.
Exhibir el taburete donde fue fusilado el Sr. Cap. Gral. Gerardo Barrios el 29 de agosto de 1865.
MENU
IR A
SALA 2
SALIR

Fig. 6.1.2 Pantalla de Objetivos de la Sala 1.

1. La opción **OBJETIVO,** le muestra los objetivos por el cual fue creada la sala.
2. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **VER SALA**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
3. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
4. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
5. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.1.3 PANTALLA DE SALA No. 1, VER SALA

En esta pantalla encontrará el Contenido de la Sala No. 1

Fig. 6.1.3 Pantalla del Recorrido de la Sala No. 1.

1. Al seleccionar **VER SALA,** iniciara el recorrido por la sala.
2. Al seleccionar un elemento de la sala, le mostrara una señal en forma de circulo, que le indica que este tiene una descripción técnica, para verla presione clic.
3. Con la opción de botones de desplazamiento podrá retroceder, parar y adelantar el recorrido de la sala.
4. La opción **FOTO DE SALA** lo regresa al inicio de sala.
5. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
6. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
7. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
8. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.1.3.1 PANTALLA DE SALA No. 1, DETALLE

En esta pantalla encontrará el Detalle de los elementos de cada Sala No. 1

SALA I
CAP. GRAL. GERARDO BARRIOS
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
CAÑONES DE SITIO
CAÑONES ANTIGUOS DE TAQUEO DE PÓLVORA, DE ORIGEN ESPAÑOL EMPLEADO POR LA ARTILLERÍA EN POSICIONES FIJAS, PERTENECIÓ A LA FUERZA ARMADA DE EL SALVADOR (LEGIÓN DE LA LIBERTAD) EN LOS AÑOS DE 1824.
Sala
MENU
IR A
SALA 2
SALIR

Fig. 6.1.3.1 Pantalla de detalle.

1. Al hacer clic sobre un objeto de la sala, se mostrara su descripción técnica.
2. La opción **SALA,** lo regresa al recorrido de la sala.
3. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
4. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
5. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
6. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.1.4 PANTALLA DE SALA No. 1, AYUDA

En esta pantalla encontrará la Ayuda de esta pantalla.

SALA I
CAP. GRAL. GERARDO BARRIOS
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
AYUDA.
-Para ver la introducción de sala haga clic en INTRODUCCION.
INTRODUCCION
-Para ver los objetivos de sala haga clic en el botón OBJETIVOS.
OBJETIVOS
-Para ver recorrido por la sala haga clic en botón VER SALA.
VER SALA
-Durante el recorrido en sala puede Detenerlo o desplazarse hacia atrás con el menú de botones.
MENU
IR A
SALA 2
SALIR

Fig. 6.1.4 Pantalla de la Ayuda a la Visita Al Museo.

1. La opción **AYUDA,** le muestra una guía rápida del uso de las opciones de esta pantalla.
2. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO, VER SALA**, para cambiar de contenido.
3. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
4. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
5. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.2 PANTALLA DE SALA NO. 2

Esta pantalla muestra el menú correspondiente a la Sala No. 2.

Fig. 6.2 Opciones de la Sala No.2

1. Puede elegir cualquiera de las opciones siguientes: **INTRODUCCIÓN**, **OBJETIVOS**, **VER SALA** y **AYUDA**.
2. La opción de **INTRODUCCIÓN**, le dará una breve explicación de la creación de esta sala No.2
3. Si desea ver los objetivos de esta sala puede presionar la opción de **OBJETIVOS**.
4. Con la opción **VER SALA** hará un recorrido por la sala, mostrándole todos los elementos de esta.
5. La opción **AYUDA** le brinda una pequeña guía de esta pantalla.
6. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
7. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
8. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.2.1 PANTALLA DE SALA No. 2, INTRODUCCION

En esta pantalla encontrará la introducción a la Sala No. 2.

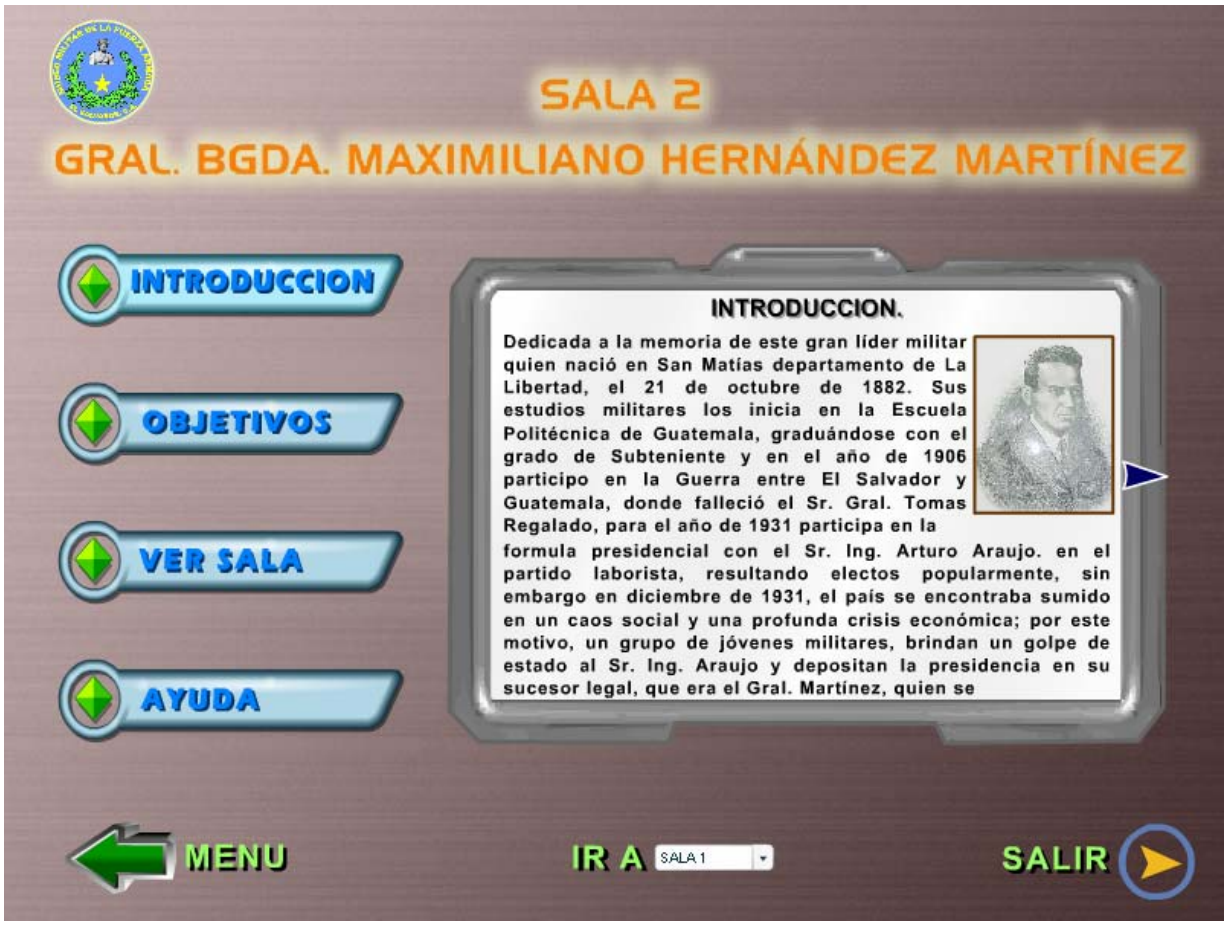

SALA 2
GRAL. BGDA. MAXIMILIANO HERNÁNDEZ MARTÍNEZ
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
INTRODUCCION.
Dedicada a la memoria de este gran líder militar quien nació en San Matías departamento de La Libertad, el 21 de octubre de 1882. Sus estudios militares los inicia en la Escuela Politécnica de Guatemala, graduándose con el grado de Subteniente y en el año de 1906 participo en la Guerra entre El Salvador y Guatemala, donde falleció el Sr. Gral. Tomas Regalado, para el año de 1931 participa en la formula presidencial con el Sr. Ing. Arturo Araujo. en el partido laborista, resultando electos popularmente, sin embargo en diciembre de 1931, el país se encontraba sumido en un caos social y una profunda crisis económica; por este motivo, un grupo de jóvenes militares, brindan un golpe de estado al Sr. Ing. Araujo y depositan la presidencia en su sucesor legal, que era el Gral. Martínez, quien se
MENU
IR A
SALA 1
SALIR

Fig. 6.2.1 Pantalla de la Introducción.

1. La opción **INTRODUCCION,** le muestra a quien esta dedicada la creación de esta sala.
2. Para ver completo el contenido de la introducción utilice el botón de desplazamiento.
3. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **OBJETIVOS**, **VER SALA**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
4. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
5. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
6. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.2.2 PANTALLA DE SALA No. 2, OBJETIVOS

En esta pantalla encontrará el menú principal de la práctica seleccionada.

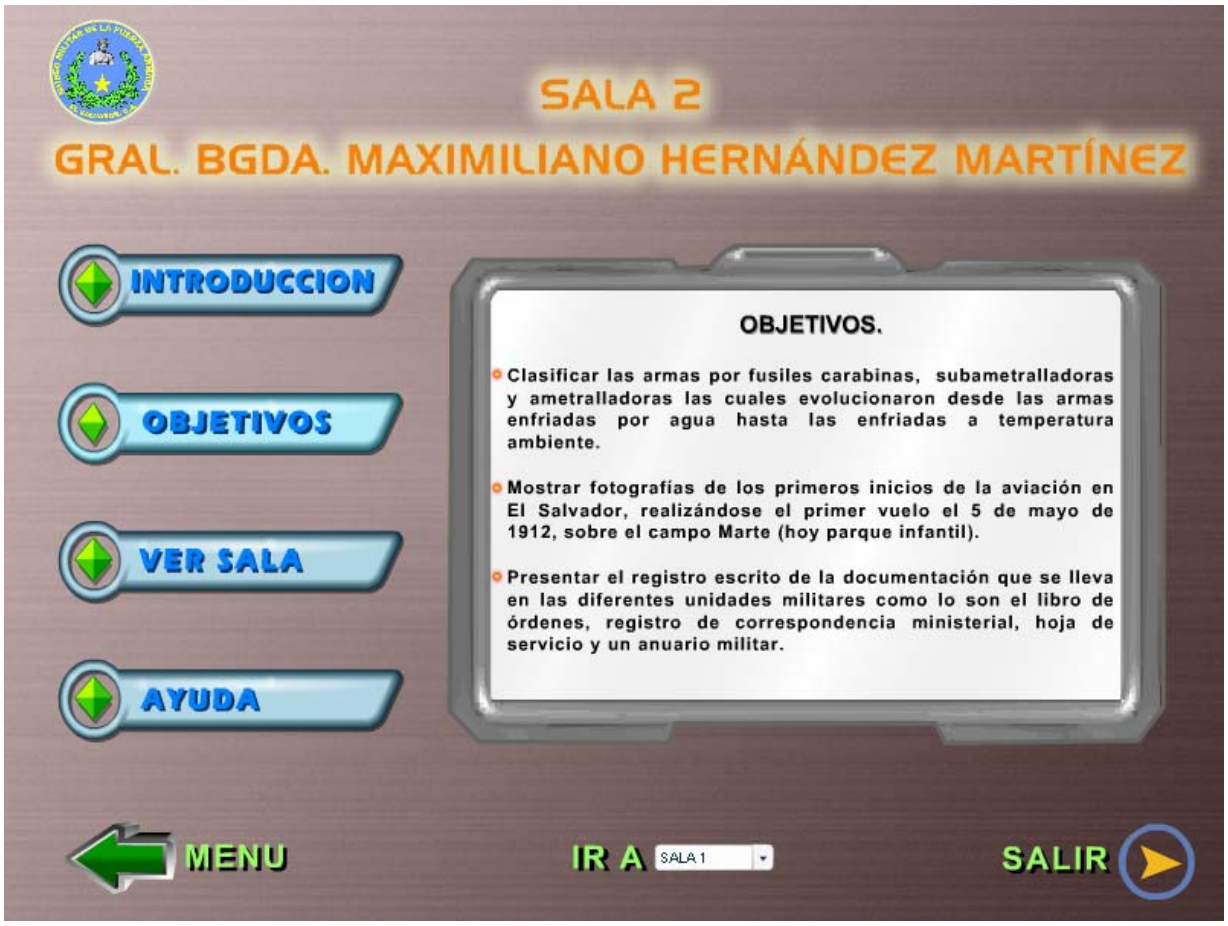

SALA 2
GRAL. BGDA. MAXIMILIANO HERNÁNDEZ MARTÍNEZ
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
OBJETIVOS.
Clasificar las armas por fusiles carabinas, subametralladoras y ametralladoras las cuales evolucionaron desde las armas enfriadas por agua hasta las enfriadas a temperatura ambiente.
Mostrar fotografías de los primeros inicios de la aviación en El Salvador, realizándose el primer vuelo el 5 de mayo de 1912, sobre el campo Marte (hoy parque infantil).
Presentar el registro escrito de la documentación que se lleva en las diferentes unidades militares como lo son el libro de órdenes, registro de correspondencia ministerial, hoja de servicio y un anuario militar.
MENU
IR A
SALA 1
SALIR

Fig. 6.2.2 Pantalla de Objetivos de la Sala 2.

1. La opción **OBJETIVO,** le muestra los objetivos por el cual fue creada la sala.
2. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **VER SALA**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
3. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
4. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
5. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.2.3 PANTALLA DE SALA No.2, VER SALA

En esta pantalla encontrará el Contenido de la Sala No. 2

Fig. 6.2.3 Pantalla del Recorrido de la Sala No. 2.

1. Al seleccionar **VER SALA,** iniciara el recorrido por la sala.
2. Al seleccionar un elemento de la sala, le mostrara una señal en forma de circulo, que le indica que este tiene una descripción técnica, para verla presione clic.
3. Con la opción de botones de desplazamiento podrá retroceder, parar y adelantar el recorrido de la sala.
4. La opción **FOTO DE SALA** lo regresa al inicio de sala.
5. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
6. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
7. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
8. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.2.3.1 PANTALLA DE SALA No.2, DESCRIPCION TECNICA

En esta pantalla encontrará el Detalle de los elementos de cada Sala No. 2

Fig. 6.2.3.1 Pantalla de detalle.

1. Al hacer clic sobre un objeto de la sala, se mostrara su descripción técnica.
2. La opción **SALA,** lo regresa al recorrido de la sala.
3. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
4. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
5. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
6. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.2.4 PANTALLA DE SALA No. 2, AYUDA

En esta pantalla encontrará la Ayuda de esta pantalla.

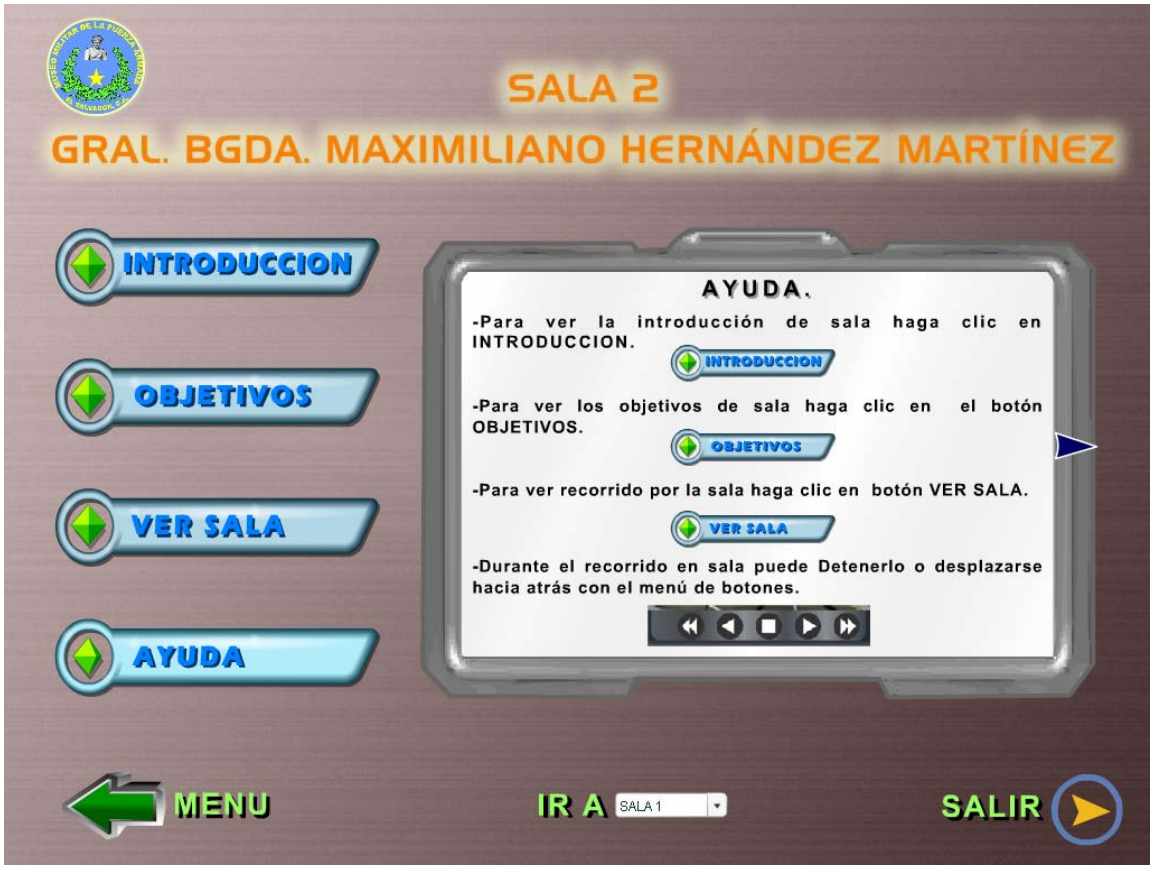

SALA 2
GRAL. BGDA. MAXIMILIANO HERNÁNDEZ MARTÍNEZ
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
AYUDA.
-Para ver la introducción de sala haga clic en INTRODUCCION.
INTRODUCCION
-Para ver los objetivos de sala haga clic en el botón OBJETIVOS.
OBJETIVOS
-Para ver recorrido por la sala haga clic en botón VER SALA.
VER SALA
-Durante el recorrido en sala puede Detenerlo o desplazarse hacia atrás con el menú de botones.
MENU
IR A
SALA 1
SALIR

Fig. 6.2.4 Pantalla de la Ayuda a la Visita Al Museo.

1. La opción **AYUDA,** le muestra una guía rápida del uso de las opciones de esta pantalla.
2. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO, VER SALA**, para cambiar de contenido.
3. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
4. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
5. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.3 PANTALLA DE SALA NO. 3

Esta pantalla muestra el menú correspondiente a la Sala No.3.

Fig. 6.3 Opciones de la Sala No.3

1. Puede elegir cualquiera de las opciones siguientes: **INTRODUCCIÓN**, **OBJETIVOS**, **VER SALA** y **AYUDA**.
2. La opción de **INTRODUCCIÓN**, le dará una breve explicación de la creación de esta sala No.3
3. Si desea ver los objetivos de esta sala puede presionar la opción de **OBJETIVOS**.
4. Con la opción **VER SALA** hará un recorrido por la sala, mostrándole todos los elementos de esta.
5. La opción **AYUDA** le brinda una pequeña guía de esta pantalla.
6. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
7. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
8. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.3.1 PANTALLA DE SALA No. 3, INTRODUCCION

En esta pantalla encontrará la introducción a la Sala No. 3.

SALA 3
GRAL. DIV. FIDEL SÁNCHEZ HERNÁNDEZ
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
INTRODUCCION.
Es dedicada esta sala a la memoria de este gran líder político y militar, quien nació el Divisadero, departamento de Morazán, el 7 de julio de 1917, realizándose sus estudios militares en a escuela militar ubicada en la finca Modelo (hoy parque zoológico), cuando ostentaba el grado de capitán.
Para el año de 1966 se postula como candidato a la presidencia de la república, resultando electo para el periodo presidencial de 1967 a 1972, sin embargo en los años de 1969 durante el periodo presidencial del señor, general Oswaldo López Arellano, presidente de la república de Honduras; se fomento el desarrollo de una asociación clandestina denominada "Mancha Brava", quienes violaban los derechos humanos de nuestros compatriotas expulsándolos de sus tierras, violando y asesinando a
MENU
IR A
SALA 1
SALIR

Fig. 6.3.1 Pantalla de la Introducción.

1. La opción **INTRODUCCION,** le muestra a quien esta dedicada la creación de esta sala.
2. Para ver completo el contenido de la introducción utilice el botón de desplazamiento.
3. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **OBJETIVOS**, **VER SALA**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
4. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
5. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
6. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.3.2 PANTALLA DE SALA No. 3, OBJETIVOS

En esta pantalla encontrará el menú principal de la práctica seleccionada

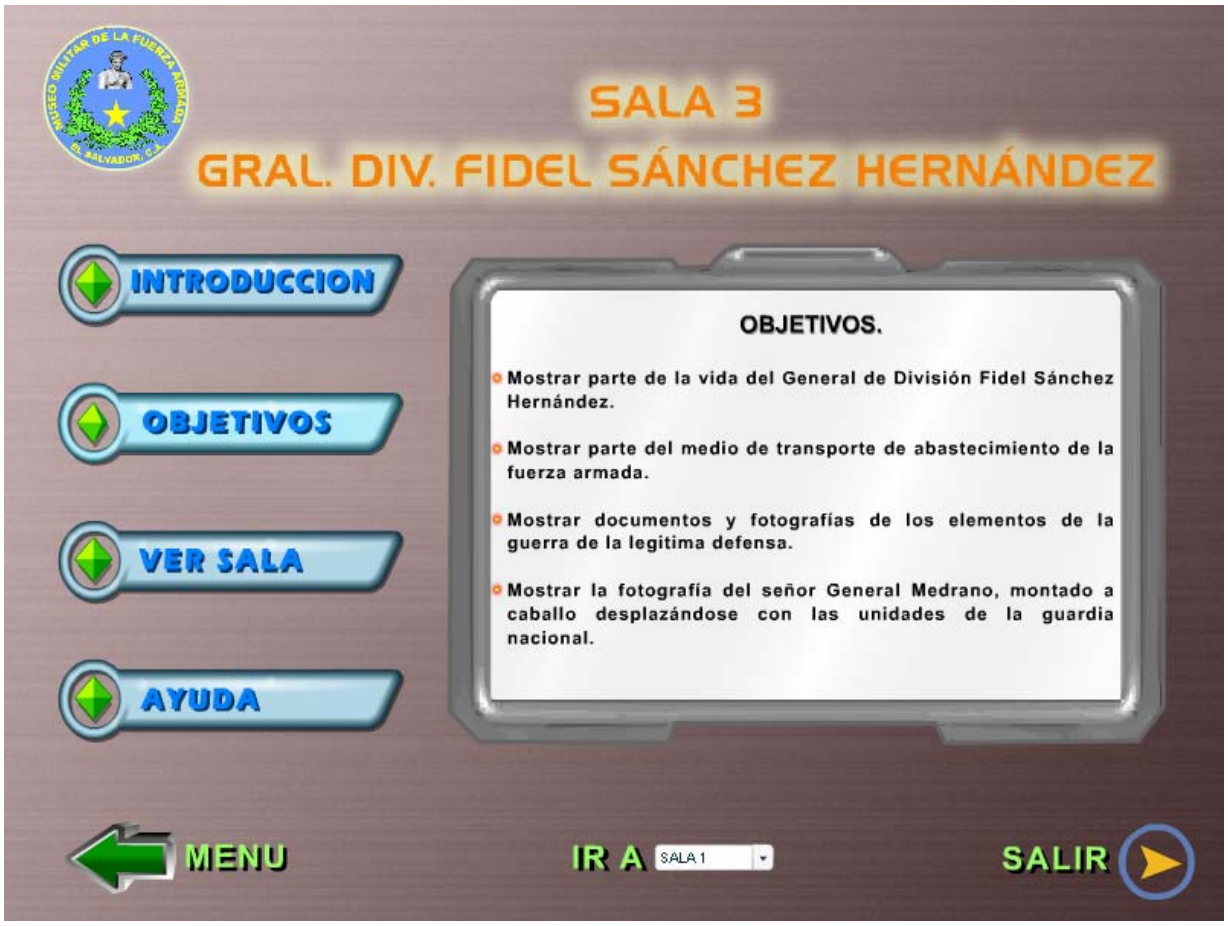

SALA 3
GRAL. DIV. FIDEL SÁNCHEZ HERNÁNDEZ
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
OBJETIVOS.
Mostrar parte de la vida del General de División Fidel Sánchez Hernández.
Mostrar parte del medio de transporte de abastecimiento de la fuerza armada.
Mostrar documentos y fotografías de los elementos de la guerra de la legitima defensa.
Mostrar la fotografía del señor General Medrano, montado a caballo desplazándose con las unidades de la guardia nacional.
MENU
IR A
SALA 1
SALIR

Fig. 6.3.2 Pantalla de Objetivos de la Sala 3.

1. La opción **OBJETIVO,** le muestra los objetivos por el cual fue creada la sala.
2. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **VER SALA**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
3. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
4. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
5. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.3.3 PANTALLA DE SALA No.3 VER SALA

En esta pantalla encontrará el Contenido de la Sala No. 3

Fig. 6.3.3 Pantalla del Recorrido de la Sala No. 3.

1. Al seleccionar **VER SALA,** iniciara el recorrido por la sala.
2. Al seleccionar un elemento de la sala, le mostrara una señal en forma de circulo, que le indica que este tiene una descripción técnica, para verla presione clic.
3. Con la opción de botones de desplazamiento podrá retroceder, parar y adelantar el recorrido de la sala.
4. La opción **FOTO DE SALA** lo regresa al inicio de sala.
5. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
6. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
7. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
8. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.3.3.1 PANTALLA DE SALA No.3, DESCRIPCION TECNICA

En esta pantalla encontrará el Detalle de los elementos de cada Sala No. 3

Fig. 6.3.3.1 Pantalla de detalle.

1. Al hacer clic sobre un objeto de la sala, se mostrara su descripción técnica.
2. La opción **SALA,** lo regresa al recorrido de la sala.
3. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO**, **AYUDA** para cambiar de contenido.
4. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
5. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
6. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.

6.3.4 PANTALLA DE SALA No. 3, AYUDA

En esta pantalla encontrará la Ayuda de esta pantalla.

SALA 3
GRAL. DIV. FIDEL SÁNCHEZ HERNÁNDEZ
INTRODUCCION
OBJETIVOS
VER SALA
AYUDA
AYUDA.
-Para ver la introducción de sala haga clic en INTRODUCCION.
INTRODUCCION
-Para ver los objetivos de sala haga clic en el botón OBJETIVOS.
OBJETIVOS
-Para ver recorrido por la sala haga clic en botón VER SALA.
VER SALA
-Durante el recorrido en sala puede Detenerlo o desplazarse hacia atrás con el menú de botones.
MENU
IR A
SALA 1
SALIR

Fig. 6.3.4 Pantalla de la Ayuda a la Visita Al Museo.

1. La opción **AYUDA,** le muestra una guía rápida del uso de las opciones de esta pantalla.
2. Puede seleccionar cualquiera de los botones siguientes: **INTRODUCCION**, **OBJETIVO, VER SALA**, para cambiar de contenido.
3. La opción **MENU** le llevara al menú principal de salas.
4. Con la opción **IR A** se desplegara las diferentes salas donde al dar clic en una de ellas ingresara de forma directa.
5. Con la opción **SALIR**, abandona la visita del museo.